



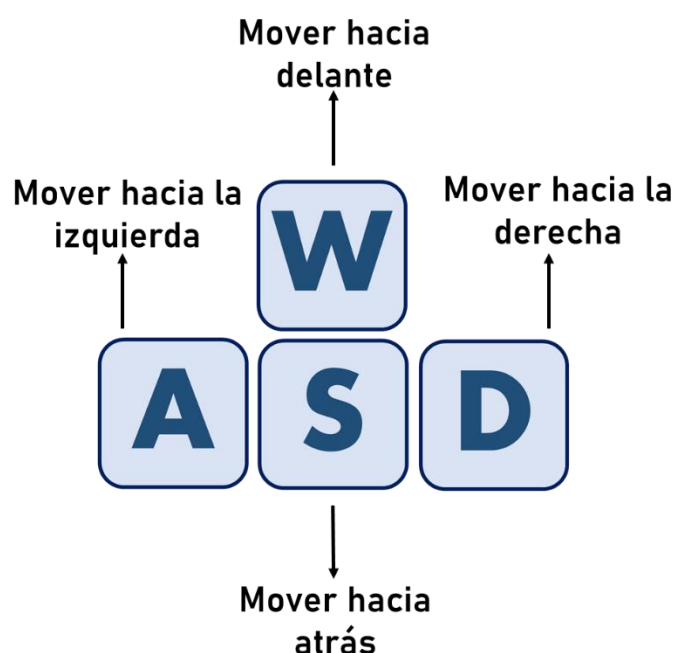
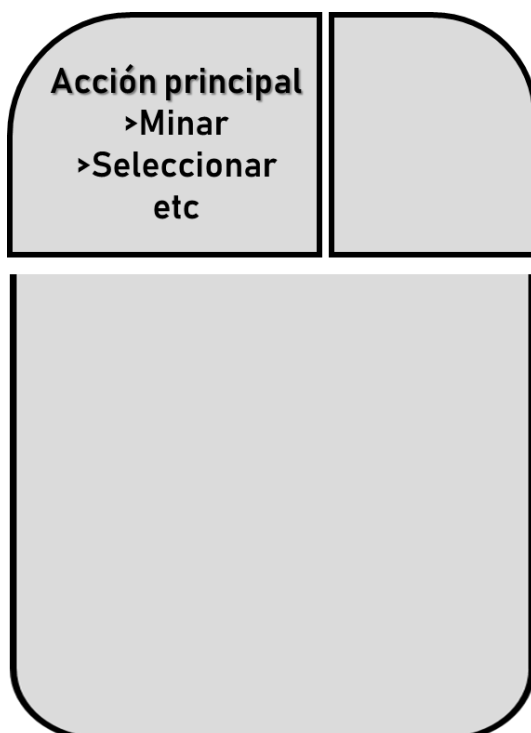
## Documento de diseño del videojuego

### Resumen

Género	Tycoon (Simulación, gestión de recursos)
Público objetivo	Todos los públicos (especialmente jóvenes)
Plataformas	Navegador

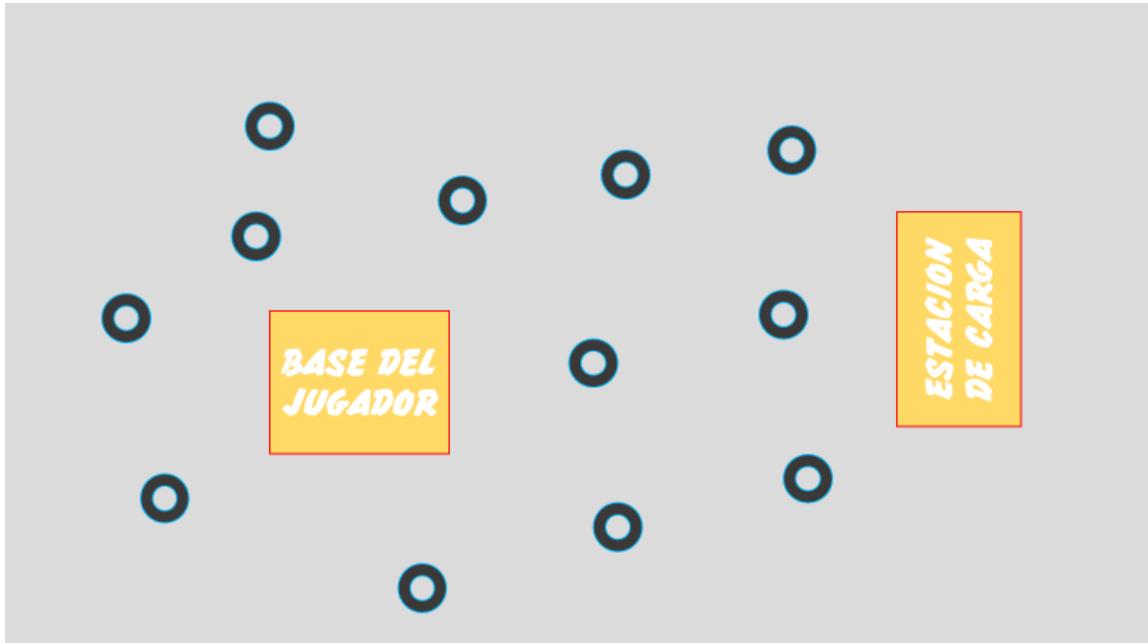
Tinky Tycoon es un videojuego de simulación y gestión de recursos en el que el jugador ha de explorar una base lunar en busca de cráteres de donde extraerá unos pequeños alienígenas (los tinkies) que tendrá que acumular y vender para ganar más dinero. En el transcurso del juego, se deberán invertir los beneficios en mejorar los utensilios de recolección, los vehículos para moverse por el escenario, o incluso los mismos tinkies para poder venderlos a precios más elevados. El objetivo del juego es llegar a obtener dinero suficiente para comprar todas las mejoras disponibles y poder viajar al siguiente planeta.

### Controles



# Mecánicas

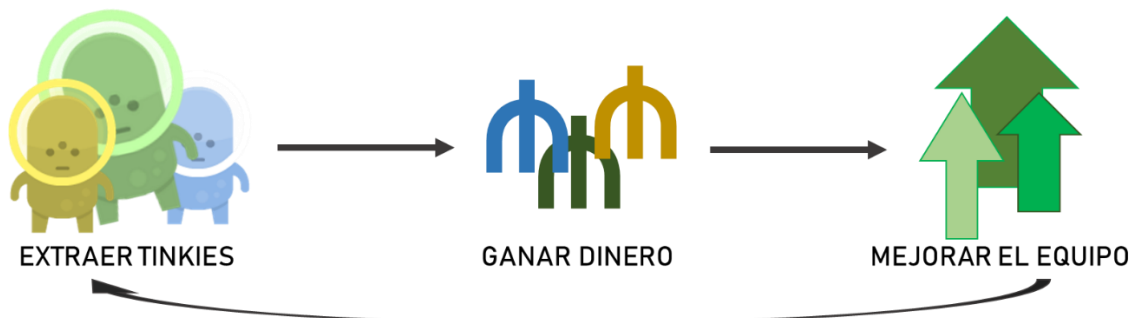
## La base planetaria



Tinky Tycoon se desarrolla en un mapa abierto que representa la base del planeta en el que se encuentra el protagonista. Todo se observa desde una vista cenital, y el personaje se puede mover en todas las direcciones. El mapa se compone de tres elementos principales: La base del jugador, la estación de carga y los cráteres. A continuación, se describirá todo lo que se puede hacer dentro de este mapa.

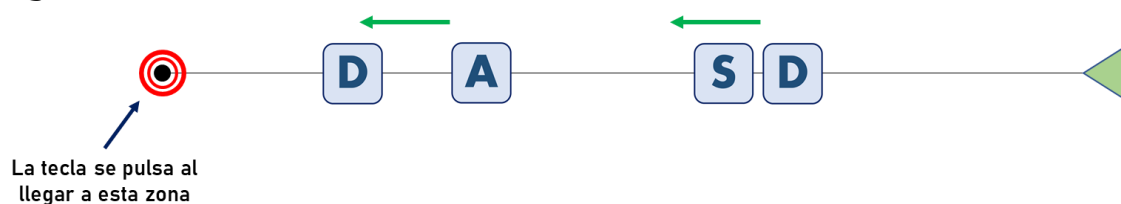
## Comercio y economía

El objetivo del jugador en Tinky Tycoon es conseguir Tinkies en los cráteres de la base lunar y llevarlos a la estación de carga para venderlos. En todo momento, al jugador se le mostrará el dinero que tiene en su poder, así como también el número de Tinkies. El dinero sirve para comprar mejoras en la base del jugador (explicadas más adelante), las cuales servirán para poder conseguir Tinkies con más facilidad y eventualmente pagar el viaje hacia el siguiente planeta.



## Cráteres y extracción de Tinkies

Para conseguir Tinkies, tendremos que acercarnos a los cráteres repartidos por el mapa, una vez al lado de ellos, tendremos que hacer clic para comenzar la extracción. La extracción de Tinkies consiste en un pequeño juego en el cual van apareciendo distintas teclas en una línea que se van acercando a una zona al final de esta. El jugador deberá pulsar la tecla mostrada al mismo tiempo que llega a la zona marcada. Si el nivel de nuestro arma es menor que el del Tinky dentro del cráter, el minijuego se moverá más rápido y costará más acertar. Si se falla una vez, el cráter se vaciará, al igual que si intentamos extraer tinkies de un cráter de nivel superior al de la herramienta. El cráter volverá a llenarse pasados 60 segundos.



Hay distintas probabilidades de que aparezcan tinkies de uno u otro nivel dependiendo del nivel de la herramienta del jugador. Hay 7 niveles de Tinkies (cada uno representado con un color), y 7 niveles distintos para la herramienta. Concretamente, cada vez que un cráter se rellena habrá un 50% de posibilidades de que dentro haya tinkies del nivel de nuestra herramienta o del inmediatamente superior, y un 50% de que sea de cualquier otro nivel, inferior o superior.

Los distintos tipos de Tinkies y sus precios se detallan en el siguiente esquema.

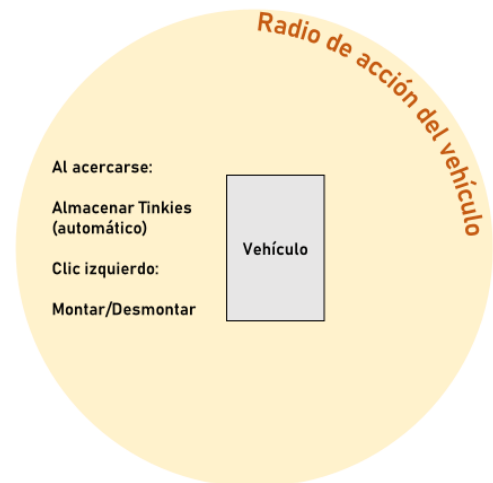
	PRECIO BASE	LIMPIO	PULIDO	HORMONADO
	1h	2h	10h	20h
	2h	4h	20h	40h
	3h	6h	30h	60h
	5h	10h	50h	100h
	10h	20h	100h	200h
	15h	30h	150h	300h
	20h	40h	200h	400h

Los distintos estados por los que pasan los Tinkies dependerán de las máquinas que hayamos comprado en la base (más información en la sección 'Base del jugador'.

El personaje jugador puede llevar hasta 10 tinkies, aunque si se monta en el carro podrá hacer uso de su inventario auxiliar, que puede aumentar su capacidad.

## El carro

El carro es un vehículo que podemos utilizar tanto para movernos más rápido por el mapa como para almacenar y transportar los Tinkies que extraigamos. El número de Tinkies que puede almacenar inicialmente es 5. Cada mejora costará 20 $\hbar$  (su precio se quintuplicará cada vez que compremos una), y tanto la velocidad como la capacidad del carro se irán doblando cada vez que lo mejoraremos.



## La base del jugador

Al acercarnos a este lugar, se mostrará al jugador una ventana en la que se le presentarán todas las mejoras que puede comprar en ese momento. Las mejoras pueden ser tanto como para el utensilio como para el vehículo. Adicionalmente, también se pueden comprar hasta tres máquinas: la lavadora, la pulidora, y la hormonadora. Cada una de estas máquinas mejoran a los Tinkies que hayamos extraído de los cráteres con el objetivo de poder venderlos a más dinero al llevarlos a la base de carga.

Las máquinas se consiguen a través de una única compra (no se pueden mejorar, romper...). Una vez compradas, al entrar en la base con Tinkies en nuestro poder podremos mejorarlos simplemente pulsando el botón correspondiente.

MEJORAR HERRAMIENTA 100 $\hbar$	COMPRAR	LAVADORA LAVAR TINKIES
MEJORAR VEHÍCULO 200 $\hbar$	NO DISPONIBLE	PULIDORA PULIR TINKIES
SALDO - 150 $\hbar$		HORMONADORA 25000 $\hbar$ COMPRAR
x 10 x 4 x 1 x 0		
SALIR	PASE AL PRÓXIMO PLANETA 10000 $\hbar$	NO DISPONIBLE

El precio inicial de la lavadora es de 30Ϡ, el de la pulidora es 200Ϡ y el de la hormonadora, 2000Ϡ. El pase al próximo planeta cuesta lo equivalente a 25 veces el precio de un Tinky blanco hormonado.

## Cambio de planeta

En la base del jugador podemos comprar un pase al próximo planeta. Esto reiniciará todo nuestro progreso y hará que comencemos de nuevo en un escenario de un color distinto. Los precios descritos en este documento, así como los costes de los distintos elementos, se incrementarán (se incrementará en un 0.5% el valor de los Tinkies y un 0.7% los precios de las mejoras). Los costes se incrementarán ligeramente más que los valores de los Tinkies con el objetivo de ir aumentando la dificultad para pasar de planeta.

El planeta irá cambiando de color cada vez que lo completemos, pasando por el gris, el azul, el rojo, el verde, el marrón y el morado y después repitiendo el ciclo.

